



Master System®

Alien Syndrome



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho ALIEN SYNDROME no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. ALIEN SYNDROME é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



O Que Está Acontecendo?

O Ano: 2089. Uma misteriosa frota de naves espaciais alienígenas invade a Terra. Chamada ALIEN SYNDROME, essa invasão é diferente de tudo o que você já viu. Suas naves são tão grandes quanto cidades. Eles têm armas com potência suficiente para destruir planetas. Com toda raça humana ameaçada, a ALIEN SYNDROME deve ser detida.

Um batalhão de Soldados da Tropa de Comando da Terra ataca os alienígenas. Mas são capturados e mantidos como reféns. Desesperadamente, o Comando da Terra pede voluntários para uma missão de resgate.

Somente dois soldados são corajosos o suficiente para dar um passo à frente. Eles são RICKY e MARY, os soldados mais incríveis da galáxia!



RICKY



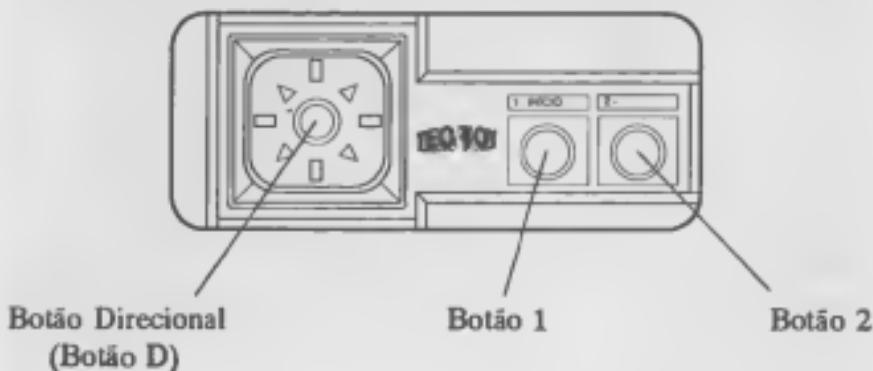
MARY

Armados somente com um fuzil de combate de curto alcance, eles devem infiltrar-se em todas as sete naves alienígenas, resgatar os reféns e escapar ... com vida!

Tudo está contra eles. Os alienígenas podem aparecer a qualquer momento ... em qualquer lugar. Os reféns dependem de RICKY e MARY ... e de você!

Assuma o Controle

A figura a seguir mostra os controles em seu joystick.



Para jogo com um jogador:

- Pressione o Botão 1 no joystick 1.

Para jogo com dois jogadores:

- Pressione o Botão 1 no joystick 2.

O Botão D move o jogador.

Botão 1:

- Para começar a jogar
- Para atirar

Botão 2:

- Para ver a Tela de Mensagem

Objetivo do Jogo

O objetivo de ALIEN SYNDROME é resgatar os reféns a bordo de cada nave alienígena, sair e derrotar o Chefe Alienígena antes de uma bomba-relógio explodir a nave.

Há sete fases. Cada uma tem uma nave alienígena:

Fase 1: Calliope

Fase 2: Clio

Fase 3: Erato

Fase 4: Euterpe

Fase 5: Melpomene

Fase 6: Thalia

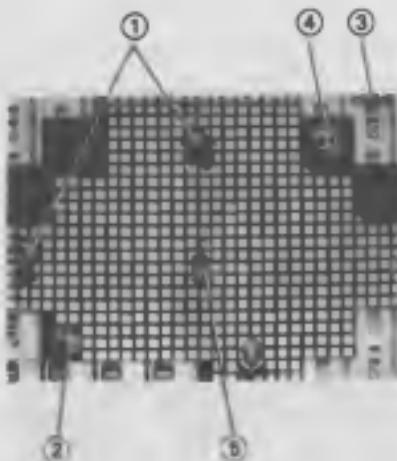
Fase 7: Urania

Começando

Para um jogo com um jogador, pressione o Botão 1 no joystick 1. Você será RICKY.

Para um jogo com dois jogadores, pressione o Botão 1 no joystick 2. O jogador 2 será MARY, e se alternará com o jogador 1.

Quando o jogo começar, você verá esta tela:



1. Alienígena
2. Refém
3. Relógio de Contagem Regressiva
4. Arma de Aumento de Potência
5. RICKY/MARY

Tela de Mensagem

Se você pressionar o Botão 2 durante o desenrolar do jogo, verá uma tela de mensagem. Ela mostra a pontuação mais alta, o número de vidas que restam para você, o número de reféns ainda a resgatar a bordo da nave e o número de pontos que você tem. O número de reféns se reduz cada vez que você resgata um. Pressionando o Botão 2 novamente, você volta para o jogo.



1. Relógio de Contagem Regressiva
2. Número restante de personagens RICKY/MARY
3. Número restante de reféns

Conheça Seus Amigos

Os reféns são amistosos e estão vestindo batas verdes. Resgate-os posicionando seu jogador sobre eles. Quando resgatar todos os reféns a bordo da nave, uma porta de saída abre, permitindo que você lute com o Chefe Alienígena.

Conheça Seus Inimigos

Alienígenas:

Há dois tipos de alienígenas em cada fase, cada um com uma cor diferente. Se eles tocarem seu jogador, você perde uma vida. Eles podem também atirar em seu jogador. Se você é atingido, também perde uma vida.

Alienígenas podem aparecer em qualquer momento ... em qualquer lugar. Eles aparecem piscando. Eles não podem feri-lo enquanto estiverem piscando e você não pode atirar neles! Você está a salvo mesmo que eles apareçam sob seu jogador. Mas assim que eles param de piscar tornam-se mortíferos. Se um alienígena aparecer sob seu jogador, mova-se e esteja pronto para atirar!

Defensores:

Você os achará em toda sala ... em toda nave. Eles parecem ter caras sonolentas, verdes e arredondadas. Mas chegue perto o suficiente e eles atiram para matar! E também se tocar em um ... perde uma vida.

Felizmente, eles não podem se mover. Você pode abatê-los temporariamente com um tiro certeiro. Quando abatidos, os Defensores tornam-se cinzas e ficam inofensivos. Mas depois de um curto período tornam-se ativos novamente. Esteja muito alerta quando estiver combatendo grupos de alienígenas. Os Defensores podem virar a batalha contra você!

Chefes Alienígenas:

Esses grandes e perigosos inimigos são os alienígenas mais poderosos que você encontrará em cada nave. Eles guardam as passagens de saída. Você não pode passar para outra nave inimiga a menos que derrote o Chefe Alienígena.

Todo Chefe Alienígena tem um ponto fraco. O único modo de derrotar um Chefe Alienígena é descobrir esse ponto e atingi-lo aí. Você saberá que o achou. Toda vez que um Chefe Alienígena é atingido num ponto fraco, seu corpo pisca.

Fase 1

Squime



Fase 2

Aargh



Fase 3

Tacapy



Fase 4

Masher



Fase 5

Haggah



Fase 6

Minosar



Fase 7



Reforçando Suas Armas

Quando os alienígenas capturaram os Soldados da Tropa de Comando da Terra, guardaram suas armas em diferentes lugares nas naves. Você as achará nas paredes. Se RICKY e MARY tocarem uma arma, poderão usá-la até pegarem uma nova ou serem mortos.

Bola de Fogo:



Um lançador de chamas que dispara grandes rajadas de fogo! Com ela, é mais fácil abater o inimigo!

Laser:



A carabina laser é potente o suficiente para acabar com grupos de alienígenas com um único disparo!

Bomba Intelligente:



Toque esse símbolo e todo alienígena na tela será destruído.

Desvio:



Alcance esse símbolo e instantaneamente será "desviado" para outra parte da nave alienígena onde você se encontra.

Mistério



Dependendo de onde você está na nave, esse símbolo torna-o temporariamente invencível ... ou nada acontece.

Se acontecer de obter um **N**, sua arma atual retornará para aquela que você tinha originalmente.

Conheça a Pontuação

Alienígena	200 pontos
Defensor	500 pontos
Chefe Alienígena (cada vez que atingi-lo)	100 pontos
Ajudantes do Chefe Alienígena	200 pontos
Refém Resgatado (cada)	200 pontos

Pontos de Bonificação

No final de cada fase você recebe pontos de bonificação pelo tempo restante, e pelas armas retiradas da parede.

Bonificação por Tempo = 100 pontos para cada segundo restante.

Bonificação por Armas = 200 pontos para cada arma retirada.

Opa! Tente Novamente!

Você começa o jogo com 3 RICKYs ou 3 MARYs. Quando perde todas as suas vidas, o jogo termina.

Quando sua pontuação alcança 50.000 pontos, você ganha uma vida adicional. Após isso você ganha vidas adicionais para cada 10.000 pontos.

Você perde um jogador quando ele/ela é atingido por um alienígena ou defensor, ou quando o jogador não consegue completar a fase antes da bomba relógio explodir.

Dica Útil

Tente usar as Bolas de Fogo para destruir os Chefes Alienígenas.

SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: Back to the Future II, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEOTON

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
